

Entregable de Prácticas 1

Proceso de Desarrollo Software

Realizado por:

Youssef Bouaouiouich Souidi G2.1

Joaquín Manuel Redón Sánchez G2.1

Marcos Davidson Antón G2.1

[Repositorio](#)

Profesor:

Jesús Sánchez Cuadrado

Índice

Identificación de casos de uso	2
Desarrollo de casos de uso	3
Caso de Uso 1: Seleccionar la estrategia de aprendizaje	3
Caso de Uso 2: Guardar las estadísticas de uso	4
Modelado de dominio	5

Identificación de casos de uso

Actor	Objetivo Usuario
Usuario	Añadir nuevos tipos de preguntas
	Seleccionar la estrategia de aprendizaje
	Crear cursos
	Compartir cursos creados
Sistema	Ofrecer distintos tipos de estrategias
	Guardar estado actual del curso
	Restaurar estado previo del curso
	Guardar las estadísticas de uso
	Permitir la instalación de nuevos cursos en su biblioteca interna

Desarrollo de casos de uso

Caso de Uso 1: Seleccionar la estrategia de aprendizaje

Resumen: Cuando un usuario va a realizar un curso, tiene que poder elegir la estrategia de aprendizaje, como puede ser secuencial (una pregunta tras otra en un orden predefinido), repetición espaciada (es suficiente con una estrategia sencilla como repetir la misma pregunta una vez cada 3 preguntas, por ejemplo), aleatoria, etc.

Actor Principal: Usuario

Flujo Básico:

1. Cuando un usuario ha seleccionado un curso, quiere elegir el tipo de estrategia.
2. El sistema le mostrará los distintos tipos de estrategia.
3. El usuario elegirá uno.
4. El Sistema mostrará las preguntas del curso dependiendo de la estrategia seleccionada.

Extensiones (Flujos Alternativos):

- 3a.** El usuario se equivoca y no escoge la estrategia que quería.
 - El usuario sale al menú principal.
 - Selecciona de nuevo el curso.
 - El usuario, en vez de seleccionar continuar, selecciona volver a empezar.
 - El usuario selecciona la estrategia correcta.
- 1b.** El sistema no tiene cursos.
 - El sistema notifica que no hay cursos para seleccionar.

Caso de Uso 2: Guardar las estadísticas de uso

Resumen: La aplicación debe guardar estadísticas de uso como contar el tiempo de uso, calcular la mejor racha (ej., número de días), etc.

Actor Principal: Sistema

Flujo Básico:

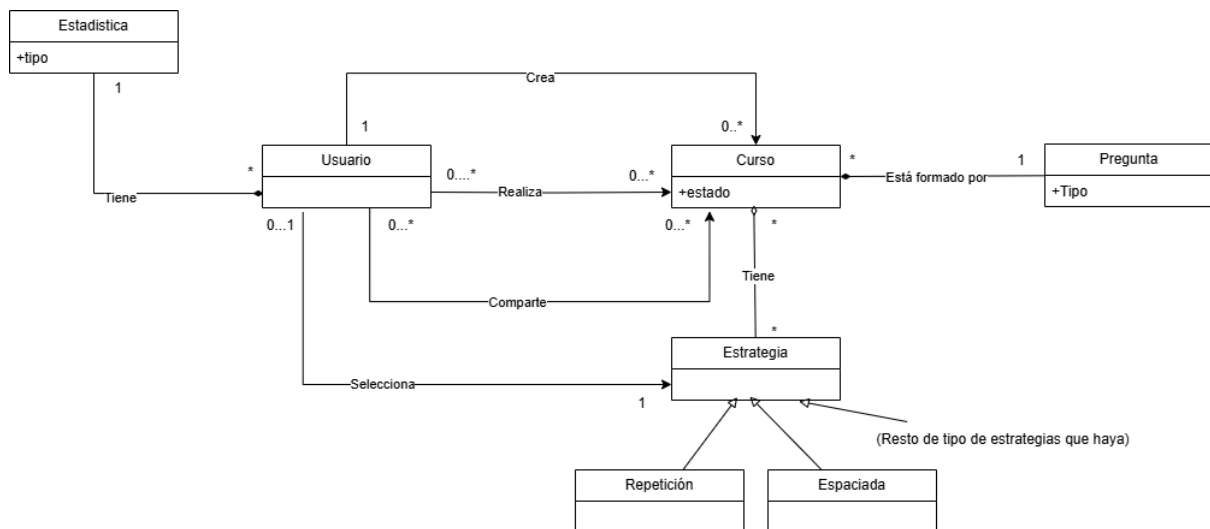
1. El sistema lleva un registro de las estadísticas de uso relevantes.
2. El sistema detecta cuando un usuario cierra un curso.
3. El sistema persistirá las estadísticas en la BBDD.

Extensiones (Flujos Alternativos):

2a. El usuario nunca cierra un curso.

- El sistema dispondrá de un timeout para cada pregunta.
- Si se excede el timeout, el sistema considera que el usuario no está conectado.
- El sistema persistirá las estadísticas en la BBDD y cerrará automáticamente el curso.

Modelado de dominio



El modelo de dominio representa la relación entre usuarios, cursos, preguntas y estrategias de aprendizaje. Un usuario puede crear, realizar y compartir cursos, los cuales contienen diferentes preguntas organizadas según su tipo. Los usuarios pueden seleccionar una estrategia de aprendizaje (como repetición o repaso espaciado) para mejorar su memorización. Además, cada curso mantiene un estado, permitiendo reanudar el progreso en cualquier momento. La aplicación también registra estadísticas sobre el uso, como tiempo de estudio o rachas de actividad, brindando un sistema flexible y escalable para el aprendizaje interactivo.